USER' S MANUAL

無人島物語操作マニュアル

CONTENTS ●

この度はサバイバルライフ・シミュレーションゲーム「無人島物語」をお買い上げ頂きまして誠にありがとうございます。
このゲームは無人島に漂着した６人のキャラクター達が様々な困難や謎を解決し、見事無人島を脱出しエンディングを迎えるまでをシミュレートした、今までに無い新しいタイプのシミュレーションゲームです。
様々な登場アイテムや次々と起こるイベントを、リーダーであるあなたの知恵と判断力で制し、栄光の脱出を勝ち取ってください。
また、このゲームはマルチエンディングシステムを採用しています。
あなたの判断がキャラクターの未来を決定してしまいます。
無人島の暮らしが楽しいものになるか辛く苦しいものになるか…
全てはあなた次第です。

ゲームの目的

●あなたの搭乗したジェット旅客機が原因不明の事故で海面に緊急着水。
運良く無人島に漂流したあなたは無人島を脱出、無事文明圏への帰還を目指して行動を開始します。
生き残った仲間を探し出し、共に脱出するべく冒険を始めます。

●このゲームの主人公（つまりあなた自身です）は、発見されるその他のキャラクター達のリーダーとして、各種コマンドを駆使して行動を指示しなければなりません。
具体的なコマンドについてはゲームの遊び方のページのコマンドの説明を読んで下さい。

●体力や各種能力、登場人物の人間関係など、リーダーであるあなたは絶えず様々な状況を把握し、それらを上手に管理しなければなりません。
無茶な命令ばかりだと、キャラクター達の信頼度が下降してしまいます。

●全員のパラメーターをバランス良く上昇させ、的確な状況判断で数々のイベントに隠された謎を解決し脱出に必要なアイテムを作成しなければなりません。

●あなたが行わなければならない事は数多く、その道のりは険しいかも知れません。
どの様な結末を迎える事になるか…全てはあなたの判断にかかっています。
全員で力を合わせて、素晴しいエンディングを迎えて下さい。

●ゲームオーバーについて
全員が動けなくなるほど衰弱したらゲームオーバーです。
他にもなにか…これ以上はゲームの中で自分自身で確認して下さい。

ゲームの遊び方

●基本操作方法

このゲームの操作はすべてマウスで行います。

選択　　　：マウスを所定の位置で左クリック（マウスの左ボタンを押す）
キャンセル：右クリック

以上の操作が基本的な操作方法となります。

ウインドウ中に▼のマークが表示されている時にはこのマークの上を選択して下さい。先に進みます。
ウインドウが表示されて止まっている場合にはマウスクリックで先に進みます。
ゲーム中にディスクの入れ替えを促すメッセージが表示される事があります。
この場合には指定のディスクを指定のドライブに挿入して下さい。

会話中にマウスが点滅している場合にはマウスを左クリックして下さい。先に進みます。

マップ表示エリアの端で左クリックするとその方向にマップが移動します。この時、右ボタンを押しっぱなしで左ボタンを押し続けると連続で移動します。

島マップ表示中に表示エリア内で左クリックするとその場所に移動します。島マップ内に表示されている座標は通常マップの左上の座標を示しています。

●画面説明とともに簡単な操作について説明します。

①マップ
探索によって確認された範囲が表示されています。
Aの場所がメインキャンプ。ここからゲームがスタートです。
Bはすでに発見、もしくは調査した場所の表示です。調査し終わると色が暗くなります。
Cは未探検の場所です。
一度発見した場所を左クリックすると場所名を表示します。
もう一度クリックすると消えます。

②主人公パラメータ確認
選択すると主人公の各種パラメータが表示されます。

③島マップ
選択した時に島内マップを持っていれば島マップが表示されます。

④パーティー編成
パーティー編成をする時に選択して下さい。後述します。

⑤会議
みんなで会議。ヒントがつかめるかも。後述します。

⑥信頼度
信頼度が棒グラフで表示されます。

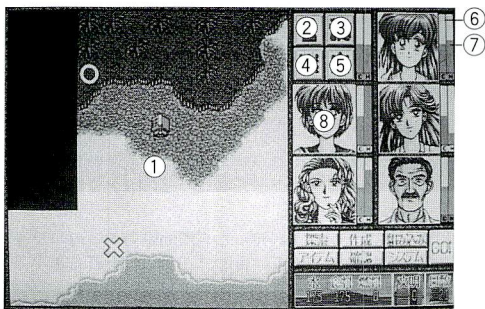
⑦体力
体力が棒グラフで表示されます。
体力が極端に減ると行動出来なくなってしまいます。
棒グラフの下にはパーティーごとに異なった色で表示されます。

⑧パーティー人物（パラメータ確認）
②と同様です。登場人物の一人が表示されています。

⑨探検
コマンドのひとつ。後述します。

⑩作成
コマンドのひとつ。後述します。

⑪組み込み
コマンドのひとつ。後述します。

⑫アイテム
コマンドのひとつ。後述します。

⑬確認
コマンドのひとつ。後述します。

⑭システム
コマンドのひとつ。後述します。

⑮一日終了
今日のコマンド入力を終了します。

⑯飲料水
現在の飲料水の量です。
なくなると体力が回復できなくなります。

⑰食料
現在の食料の量です。
なくなると体力が回復できなくなります。

⑱燃料
現在の燃料の量です。
なくなるといろいろと不都合が生じるでしょう。

⑲文明度
技術力とでもいいましょうか。

⑳日数
遭難してからの日数です。
あまりもたもたしていると…。

●パラメーター

様々な能力を具体的に表す数値がパラメーターです。
パラメーターは、キャラクターの能力を表す

”パーソナルパラメーター”

とパーティーの能力を表す

”パーティーパラメーター”

の大きく分けて二つのパラメーターが存在します。
パーソナルパラメーターの組み合わせにより、パーティーパラメーターは決定します。
それでは以下に各パラメーターの説明を記述します。

●パーソナルパラメーター

キャラクターそれぞれの個人的な能力を数値で表したものです。
あくまで個人の能力を数値で表したものですので、各キャラクターの能力の目安と考えて下さい。
ゲーム中の各コマンドはこのパーソナルパラメーターでは無く、後述のパーティーパラメーターに大きく左右されます。

①注意力

まわりの状況に対して、細かい部分まで気がつけるかどうか。
それがこの注意力です。
パーティーパラメーターの注意力に大きく影響します。

②体力

肉体の強靭さを表すパラメーターです。
パーティーパラメーターの行動力に大きく影響します。
またキャラクターがコマンドを入力された際に減少するＨＰの値はこの体力の値に大きく影響されます。

③運

その人が生まれついて持っている運の良さを数値にしたのがこのパラメーターです。
パーティーパラメーターの運に大きく影響します。

④魅力

その人が生まれ持った人間的魅力がこのパラメーターです。
高い数値であればあるほど人に好かれる事が多いでしょう。
パーティーパラメーターの交渉力に大きく影響します。

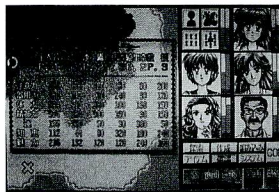
⑤器用さ

手先の器用さを表すパラメーターです。
アイテムの作成に大きく関与するのがこのパラメーターです。
このパラメーターはアイテムの作成と密接に関わっています。
パーティーパラメーターの作成力に大きく影響します。

⑥精神力

人間的な心の強さを表すパラメーターです。
探検や調査、アイテムの作成など全てのコマンドに対し影響力を与える大事なパラメーターです。
パーティーパラメーターの精神力に大きく影響します。

⑦知恵

キャラクターの頭の良さを表わしているのがこのパラメーターです。
いわゆる「知識」ではなく、頭の回転の良さと言った方が当てはまります。このパラメーターもアイテムの作成条件と密接に関わっています。
パーティーパラメーターの知力に大きく影響します。

●パーティーパラメーター

ゲームを進行して行く上で最も大事なパラメーターがこのパーティーパラメーターです。
探検や調査、アイテムの作成など、大事なコマンドは全てこのパーティーパラメーターを参照にして実行されます。
また、この無人島に存在する仲間になる事のないその他のキャラクター（以下ＮＰＣ）との交渉や、イベントの謎解きにもこのパーティーパラメーターが大きく関係しています。
パーティーパラメーターは、キャラクター同士の相性と各個人のパーソナルパラメーターが密接にリンクして決定されます。

①注意力

パーティーの注意力です。イベントなどで注意力が高いパーティーでなければ入手できないアイテムなどが存在します。

②行動力

パーティーが移動タイプのコマンド（探検、調査）を実行する際の１日の移動距離を決定します。
この行動力のパラメーターが大きいパーティーは一日の移動力やＭＡＰの確定面積などが上昇します。

③知力

パーティーの知力の値です。
作成時に一定値の知力が無いと作成できないアイテムが存在します。
また作成の数量や、作成に成功する確率などに大きく影響します。

④運

何かにつけ運がいいパーティーは得をする事があるようです。
上昇させておけばなにかいい事があるかも…

⑤作成力

作成コマンド実行時のアイテム作成数量に多大に影響します。
手先の器用さと知恵の両方が要求される大事なパラメーターです。
なにも考えずに無駄に資源を浪費すると、肝心なアイテムの作成時に材料が無いなどという事も…

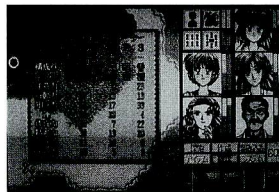
⑥精神力

パーティーの精神力です。全てのコマンドに対して影響します。
非常に大事なパラメーターです。

⑦交渉力

ＮＰＣとの交渉時に威力を発揮するパラメーターです。
パーティーのキャラクターの人間的魅力と、ちょっぴりの運がスムーズな交渉を実現してくれるでしょう。

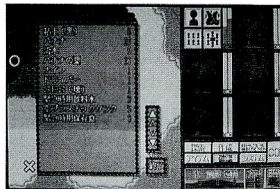
⑧実行力

そのパーティーの総合的な実力を表すパラメーターです。
各々のキャラクターの能力が優れていても、組み合わせによってその実力を発揮できる場合とまったく活かされない場合があります。
そんな時はこのパラメーターに注目してみて下さい。

●以上このゲームに登場するパラメーターを簡単に説明しましたが、実はこれ以外にも様々なパラメーターが存在します。
特に相性のパラメーターは具体的には目に見えませんが、全てのパラメーターに対して様々な影響力を持っている非常に大事なパラメーターです。
仲がいいか悪いか、それを判断するのはあなたです。

●アイテム

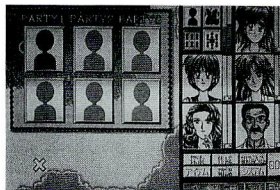
この無人島物語には２００種類を超える様々なアイテムが存在します。
熱帯の自然下の産物や、今は破棄されて朽ち果てたままになっている戦争中の遺物の数々、そしてそれらを道具や材料にして作成されるアイテム等。
アイテムはこの無人島物語を語る上で最も重要なものの一つです。

アイテムは大きく分けて、無人島の様々な場所や人物から発見・入手できるＦＩＮＤアイテムとそれらを材料に作成されるＭＡＫＥアイテムの２種類に大別されます。
両アイテムはそれぞれ、アイテム組み込みやプラント組み込みの際に使用される組み込みアイテム・主に作成の際に材料となる原料アイテム・キャラクターが使用する使用アイテム・ゲームを有利に進める為に欠かせない装備アイテムなどの種類が存在します。

そして最終目的である無人島の脱出の為の脱出アイテムはそれらアイテムの集大成であるといえます。
ここでは各アイテムの詳しい説明は避けますが、アイテムをいかに効率良く作成してゆくかが、このゲームの大きな特色の一つです。

●コマンド

パーティー編成

パーティー編成をするには少なくとも主人公以外に一人はいなくてはなりません。
また、全員が行動中でない事が必要です。

1．過去に編成されていれば、その編成を解散します。
2．編成ウインドウが開きます。
3．編成はパーティー１、２、３の順に行われます。
4．主人公は必ずパーティー１の一人目となります。
5．主人公以外は画面右の人物から選択します。
6．人物を選択するとその人物のパラメータ、その人物を編成した場合のパーティーパラメータの表示後、編成ウインドウ内に人物が表示されます。
7．全員を編成してパーティー編成を終了します。

①会議

全員（６人）がメインキャンプにいる時に会議を開く事ができます。
脱出のためのヒントがひらめくかもしれません。

②探索

島内を探索調査します。
サブウインドウが開きます。

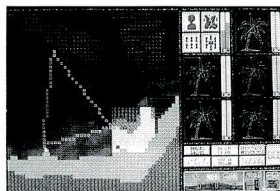
▶ 探索

主人公以外は２人じゃないと出かけられません。
探険日数、範囲はパーティーの能力によって決まります。

1．探索開始　場所のセットこの時、右クリックするとキャンセルします。
2．パーティーを選択して下さい。
3．日数が表示されます。
4．縮小マップが表示されます。暗い部分が未探索の場所です。
5．赤いラインが表示されていますので２点を左クリックし三角形をかたち作って下さい。
この範囲が探索範囲になります。
白のラインになった場合にはパーティーの能力を越えた範囲である事を示しています。赤のライン内で設定して下さい。
6．範囲の設定がＯＫかどうかウインドウが開きます。
Ｙ／Ｎを選択して下さい。
7．探索がおわるまでこのパーティーは他の行動はできません。

③調査

２人のパーティーじゃないと出かけられません。
調査日数はパーティーの能力で決まります。

1．調査場所のセット
探索によって発見された場所（マークの場所）を選択して下さい。
この時、右クリックするとキャンセルします。
2．調査場所がＯＫかどうかウインドウが開きます。
Ｙ／Ｎを選択して下さい。
3．パーティーを選択して下さい。
4．日数が表示されます。
5．調査がおわるまでこのパーティーは他の行動はできません。

④作成

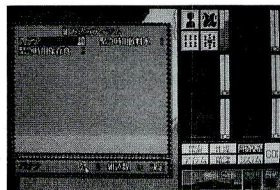
作成できるアイテムがなくては作成はできません。
何がどのくらい作成できるかは主に
　材料が充分あるか
　燃料があるか
　作成道具があるか
　パーティーの能力は充分か
によって決まります。

1．パーティーを選択します。
2．作成アイテムを選択します。
　一覧表の右にスクロールウインドウが表示されていますので表内部をスクロールさせアイテムを選択して下さい。
　選択されるのはマウスによって表示が反転しているアイテムです。
　終了を選択すると終了です。
　なお、一覧表のなかの数値は最大作成可能数量です。
3．作成しようとしているアイテムを作成するのに必要な材料と消費量、消費燃料、作成数が確認ウインドウ内に表示されます。
　作成数の左右の矢印の上で左クリックして作成数を決定して下さい。
　その作成数を作成する場合には決定を選択して下さい。
　キャンセルの場合には取消を選択して下さい。
5．作成はすべて１日で終了します。

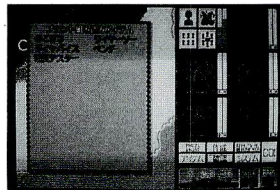
⑤組み込み

アイテムは組み込まれてはじめて意味を持つものが多数あります。
サブウインドウが表示されます。

▶アイテム組み込み

　一日にいくつでも組み込めます。
1．食料、飲料水、燃料として組み込むことのできるアイテムが表示されます。
2．組み込みたいアイテムを表の中から選択して下さい。
3．組み込み数が表示されます。
　残、組込数の上を左クリックして組み込み数を決定して下さい。
　アイテム選択時には全部組み込むよう設定されています。
　決定によって組み込まれます。
4．それぞれのアイテムがどの程度の飲料水、食料、燃料に変換されるかはアイテムによって異なります。
5．終了は右クリックして下さい。

▶プラント組み込み

機械、道具類はプラントに組み込まれてはじめて使えるようになります。
プラントがなければ組み込みはできません。
一日にいくつでも組み込めます。

1．組み込みアイテムの一覧が表示されています。
　白文字はすでに組み込んだアイテムです。
2．組み込みたいアイテムを選択して下さい。
3．組み込むかどうかウインドウが開きますのでＹ／Ｎを選択して下さい。
4．終了は右クリックして下さい。

⑥アイテム

▶使用

使用できるアイテムがある場合には一覧表が開き使用することができます。
このコマンドによって脱出を試みることになるでしょう。
1．表の中から使用するアイテムを選択して下さい。
2．アイテムによっては誰が使用するか聞いてきますので、画面右に表示されている人物から選択して下さい。
　選択できるのはいずれかのパーティーに所属している者だけです。
3．右クリックでキャンセルです。

▶**装備**

装備することにより、より有利にゲームを進行できるアイテムがあります。
装備状態は個人のパラメータを参照して下さい。
　サブウインドウが開きます。

▶**装備する**

1．装備するアイテムを表の中から選択して下さい。
2．誰に装備するか画面右の人物から選択して下さい。
　選択できるのはいずれかのパーティーに所属している者だけです。
3．右クリックで終了です。

▶**装備をやめる**

1．装備をやめる人間より画面右の人物から選択して下さい。

▶**捨てる**

現在持っているアイテムを捨てることができます。

1．アイテム一覧表が表示されます。
　表の中の数値はそれぞれのアイテムの個数です。
　組み込まれたアイテムは減っています。
　したがって組み込んだアイテムは捨てられません。
2．表右側のスクロールスイッチで捨てたいアイテムが表示されるようにした後、アイテムを選択して下さい。
3．終了を選択すると終了です。

⑦確認

ゲーム中に必要なデータを見ることができます。

▶**パラメーター**

個人パラメーターを一覧で見ることができます。

▶**パーティー**

パーティーパラメーターを見ることができます。

▶**一般アイテム**

アイテムの一覧です。
表の中の数値はそれぞれのアイテムの個数です。
組み込まれたアイテムは減っています。
したがって組み込んだアイテムは捨てられません。

▶**組込アイテム**

プラントに組み込まれたアイテムが表示されます。
白文字で表示されているアイテムが組み込まれたアイテムです。

▶**技術レベル**

現在の技術レベルがそれぞれの技術ごとに表示されます。
数値が大きいほどレベルが高いことを示します。

⑧システム

▶**セーブ**

データのセーブです。
全部で３つセーブできます。
日数の表示があるものは過去にセーブされた場所です。その場所にセーブした場合には過去のデータは消滅します。

▶**ロード**

データのロードです。
ロードしたいデータを選択して下さい。

▶**個人変化**

個人のパラメータが変化した場合にその人物のパラメータを表示するかどうかを選択します。
一回ごとに表示か非表示かが変わります。

ゲーム序盤の進め方

●飛行機が海面に緊急着水した後、気を失ったあなたは、運良くどこかの海岸に漂着します。
ゲームはこのシーンからスタートします。

●首尾良く海岸に漂着していた航空機に搭載されていた救命ボートを発見したあなたはその中から様々なアイテムを入手します。
救命ボートの調査が終了したら波打ち際に漂着していた流木と砂浜沿いにあったバナナの樹から失敬したバナナの葉で簡単な小屋（これがこのゲームのメインキャンプになります）を作成しこれからの冒険に備えます。

●準備万端整って探検に出かける前にちょっと待って下さい。
救命ボートから入手した「保存飲料水」と「携帯保存食」はこのままでは何の役にも立ちません。コマンドの中の「組み込み」を選んで、この二つのアイテムを組み込みましょう。画面右下の食料、水の表示がほんの少しあがりました。
これであなたは何日かのあいだこの無人島で生き抜いて行く事が可能になりました。
このように入手した食料や燃料（それに水も！）はアイテム組み込みのコマンドを実行する事により、はじめて消費される事になります。
入手したら組み込みを実行する事はこれからもの無人島で生き抜いて行く為の基本です。

●さぁ、全ての準備が整いました。
コマンドの探索から「探検」を選んでこの未知の無人島を探検してみましょう。最初の頃はメインキャンプを中心に同心円を描くように未確定のエリアを確定してゆく方法がいいでしょう。
なぜなら、あなたと同じ飛行機に搭乗し、この島に同じ様に漂着しているその他のキャラクター達はあなたが流れ着いた場所（メインキャンプのすぐ南）からそんなに離れていない場所で発見されるだろうからです。
また何人かのキャラクター達は食料や水を求めて島の内陸部に足をのばしているかもしれません。
あなたを含めて６人の人物がこの島に漂着しています。
当初はこの仲間になるべきキャラクターの発見・救出に全力を尽くして下さい。

●キャラクターの欄は全て埋まったでしょうか？
そうしたら６人全員のパーソナルパラメーターを確認して下さい。
キャラクターには各々得意なコマンドと不得意なコマンドがあり、あまり不向きな事ばかり要求していると、機嫌を損ねてしまいます。
またキャラクター間には「相性」が存在します。
相性の高いキャラクター同士がパーティーを組む事でそのパーティーのパーティーパラメーターは高くなりますし、逆に相性が良くないと各々のパーソナルパラメーターは高くても、結果としてパーティーパラメーターは低くなってしまいます。
パーティーパラメーターの「実行力」に注目してみて下さい。
この数値が極端に低いパーティーは互いの相性が低い場合が多いようです。

●最適のパーティ編成で効率良く探検や調査をこなし、入手アイテムを利用して作成アイテムを少しずつ増やして行く…
脱出への道は一つではありません。
あなただけの方法で、全員を見事エンディングへと導いて下さい。
脱出の正否は全てあなたの判断にかかっています。

●以下のヒントは本当に困った時に参照にして下さい

誰の助けもいらないという頼もしい主人公には必要のないものかも知れません。

*イベントを調査した場合にパーティーの組み合わせによってまったく違った展開を迎える事があります。
また前回なにも入手できなかったイベントでもパラメーターが成長してから訪れるとまた違った展開をする事があります。

*それらしいアイテムを入手した場合、新たなイベントの進展が見られる時があります。
いままで行けなかった場所や、入れなかった場所などは付属の地図に場所を記述しておくと便利でしょう。

*文明度はプラント組み込みによる加工ＬＶの上昇で変化します。
文明度の数値はあるエンディングと密接に関係しています。
ただし作成アイテムは純粋に対応する加工ＬＶだけで作成の有無を判断しています。

*表に数値として現れてこない各種のパラメーターは、パラメーターの上昇率の変化と密接にリンクしている場合が多いようです。

●エンディングについて

エンディングは脱出アイテム（６個）に対してそれぞれ様々なパターンが存在します。
脱出にいたるプロセスや、これまでの探検の実績に応じてふさわしいエンディングが用意されています。
そして選ばれた者だけが知る真実とは…

SURVIVAL SIMULATION GAME

DIRECTOR'S NOTE

1 プロローグ

この島に流れ着いて、
もうどれだけの日付を刻んだだろう…

見知らぬ海岸に漂着して初めての夜が明けた。
もう今となっては思い出したくもない、あの忌まわしい出来事。
機内放送がエンジンの不調を訴えて数分としない内に、快適な移動を約束してくれるはずの現代文明の象徴たる鉄の塊は、断末魔の叫び声にも似た奇怪な音を発した後、いともあっけなく暗い海の奥へと消えていった。
運がよかったのは、海岸線のすぐ近くで発見したボートから最低限の食料や飲料水を確保できた事だろう。
さて、これからどうしたものか……

主人公

初期パラメーター

注意力 …………150
器用さ …………150
体力 ……………200
精神力 …………200
運 ………………140
知恵 ……………160
魅力 ……………200

2 キャラクター紹介

海岸線で手にいれた流木とバナナの葉を利用して作成したお粗末な小屋。
それにわずかばかりの食料と水が今ある全てだ。
このまま手をこまねいていても仕方がない。漂着地点のすぐ近くに設置したメインキャンプを起点に、この未知の土地を探索する事にする。
何日か海岸線に沿って注意深く歩いていると、同じ飛行機に搭乗していた女の子を発見、救出した。彼女もこの島に流れ着いた時は１人きりだったらしい。
このまま孤独な生活を送らねばならないかと、半ばあきらめていただけにこの小さな仲間が加わる事はなによりの喜びだ。
まだ、その他の遭難者が存在するかもしれない…
探索の足を海岸線から内陸部へ向ける事にする。

Gate to Adventure

初期パラメーター

注意力	340
器用さ	140
体力	120
精神力	080
運	160
知恵	080
魅力	180

綾瀬　鈴音

私立海甲小学校５年生
10才
女

父親はストックホルム在住の大学教授で、動物行動学における世界的権威である綾瀬教授である。
母親と共に夏期休暇中の父親に会いに行く途中の機上で事故に遭遇する。
明るく朗らかであるが、芯のしっかりした頑固な面も時折顔をのぞかせる。
父親の職業から、動物とのコミュニケーションが巧みであり、自然環境に順応するのも比較的容易である。
子供なので好奇心旺盛であり、目線が低位置なのとあいまって様々な発見などに本分を発揮する。
趣味：ピアノと園芸（お花）
好きな食べ物：ハンバーガー

小柳　絵理奈

スチュワーデス
24才
女

事故を起こした飛行機に搭乗していたスチュワーデス。可憐な外観から想像される通りタカビーで遊び人。ただし語学堪能で、ハイテクノロジーに関する理解については、登場するキャラクターの中でも１、２を争う。
運が抜群に良く、愛車のアウトビアンキも宝くじの賞金で購入したものであり、様々な活躍が期待できる。
祖父がフランス人のクォーターで､長い髪はライトブラウンのナチュラルウェーブの男泣かせ仕様。
ちなみにスリーサイズは上から88－58－87のナイスバディーである。
趣味：マリンスポーツ全般(小型船舶３級所持)
好きな言葉：明日は明日の風が吹く

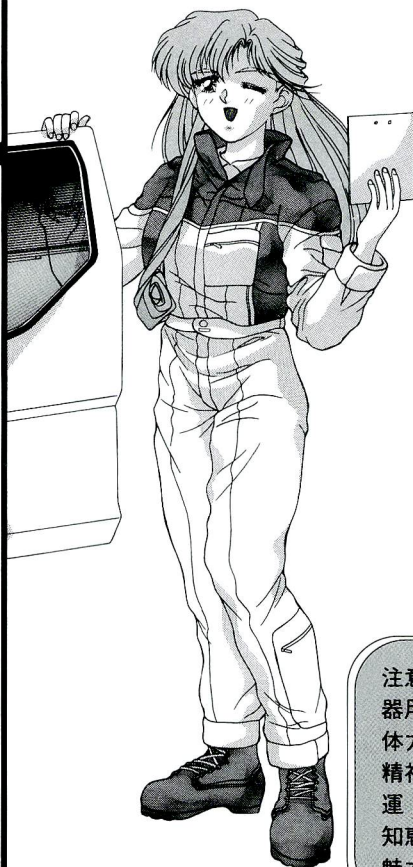
注意力	080
器用さ	030
体力	160
精神力	030
運	380
知恵	180
魅力	240

初期パラメーター

ジャングルの内陸部、密林と草地の境界線の付近に土と木で造られた奇妙な小屋を発見した。しかも中から若い女の声が聞こえてくる、聞き馴れた日本語だ！
急ぎ足で中に入ると､牢屋らしき場所にスチュワーデスが捕らえられていた。
彼女を救け出し、事情を聞いた。どうやらこの小屋の持ち主は第２次大戦の未帰還兵らしい事がわかった。
ぐずぐずしていると、２人とも捕らえられてしまうかも知れない。すばやく判断を下し、小屋を出る事にした。
それにしても、草と木以外何もない所だ、食料や水も残り少ない。
特に水がなくなる事はイコール死を意味する事になる。
メインキャンプの東側に川があるので、それに沿って内陸部に進み、飲料に適した水の入手を目指す事にする。

Encounter

川は比較的短い距離で西に向かって蛇行していた。遠くには火山が盛んに噴煙を上げて活動している。メインキャンプからさして遠くない北西の位置できれいな水がこんこんと湧き出ている泉を発見した。生水を飲むのはさすがに抵抗があったが、背に腹は代えられない。
なんとか飲料水の確保のめどがたちほっと一安心をしていると、草陰からかすかに声がした。辺りをよく見ると泉のほとりに若い女性が虫の息で倒れている。
彼女を背中に背負ってメインキャンプに帰還する事にする。
泉を発見した事を早く報告して、少しでもみんなの心配を減らしてやらなければ…
それにしてもあの飛行機事故で、何人の人間が生きてこの島に流れ着いたのだろう。

Rescue Work

中嶋　理香

国立城東大学理工学部３年
21才
女

大学で情報工学を専攻する才媛。夏期休暇を利用して海外旅行を楽しむはずだったのだが今回の遭難事故によってすべてを水泡に帰す。
自宅のパソコンは香港でパーツを購入して自前で組立を完了させ、オリジナルのOSを快適に走らせるコンピューターのエキスパートである。
また、Ｓ級のレースライセンスも所持しており、女性ラリーストとして国内では有名である。
（愛車は渋く旧型ギャランＶＲ－４）
理論的で妥協を許さない気の強い性格で、強調性に若干欠ける面を持ち合わせている。

趣味：パソコン通信
好きなタイプ：ニキ・ラウダ

注意力 …………080
器用さ …………240
体力 ……………100
精神力 …………180
運 ………………030
知恵 ……………320
魅力 ……………120

初期パラメーター

ジャングルのあちこちでバナナやマンゴなどの食料を発見した。気候や植物からしてやはり熱帯らしい。西の方に探索の足を伸ばそうと歩いていると、ジャングルの中で50才前後の男と出逢った。彼もやはりあの飛行機の搭乗客の１人だったのである。
増えて行く仲間達、いつのまにやらリーダーと呼ばれるようになってしまった。極限下に置かれた人間はそれでもやはり人間としての社会性を求めるものだなどと、がらにもなく考えてしまった。
これだけ大きな事故なのだから大規模な救助隊が出動していてもおかしくない。
しかし、漂着してから10日以上の日数が経過してしまった。
ここが発見できないのか、それとも……

Life in an Island

注意力	200
器用さ	120
体力	150
精神力	150
運	050
知恵	240
魅力	100

初期パラメーター

高持　慎一郎

国立湘北大学考古学教授
49才
男

日本考古学会の中にあって、独自の仮説に基ずき古代文明史を解きあかそうとする異端学者。
カスピ海で発見された古代ケルト人の遺跡を発掘・調査するために乗った飛行機で今回の事故に遭遇する。
常に調査の最前線に立って過酷な発掘作業も瓢々とやり遂げる不屈の精神力と粘り強い性格は、額に刻み込まれた無数の皺がそれを証明している。
また典型的なオプティミストで、危機的状況下におかれても常に笑顔を絶やさないお人好しな一面も持っている。
職業がら原始的な道具に対して造詣が深い。

趣味：ハンティング
好きなタバコの銘柄：わかば

倉嶋　沙織

私立眞陵高校２年生
17才
女

都内の私立高校の２年生。陸上部に所属し、女子１万メートルの日本記録歴４位のタイトル保持者である。夏の世界大会に向けた海外合宿に単身参加する途中の機上で事故に遭遇する。
性格は明朗快活、素直で努力家。細かい事も黙々とこなす忍耐強い面も持ち合わせている。
スポーツマン（ウーマン？）らしく体力・精神力に優れ、主人公に対する信頼感も高い。
スレンダーなボディーで伸び伸びと育った長い手足は典型的な現代女子高生である。
趣味：トレッキング　バードウオッチング
好きな音楽：ＺＡＲＤ・ドリカム

初期パラメーター	
注意力	100
器用さ	030
体力	280
精神力	300
運	050
知恵	080
魅力	120

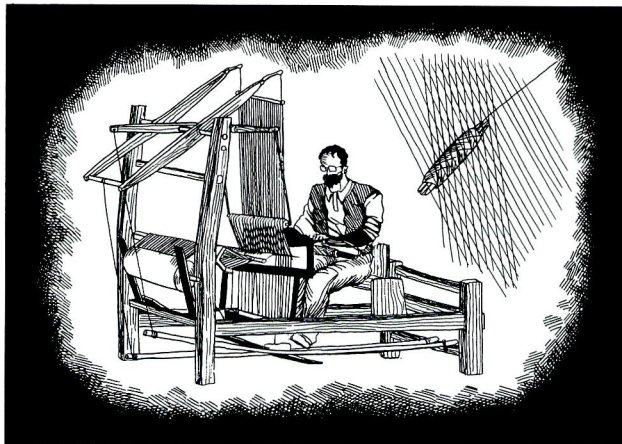
初期パラメーター

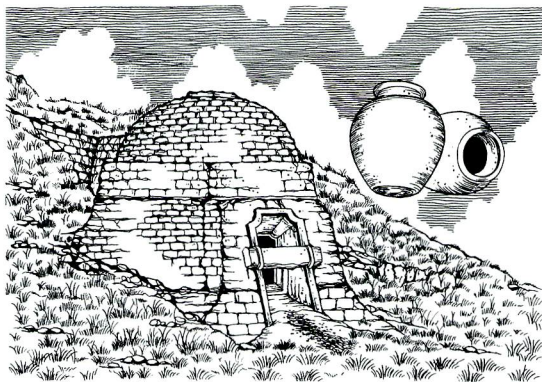
Exodus

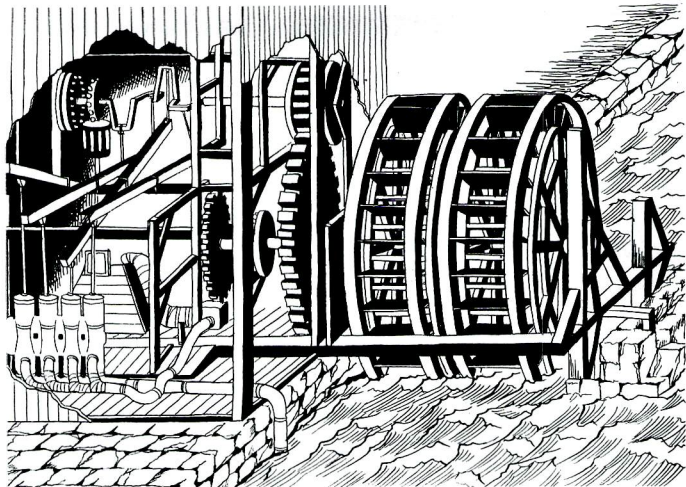
探索を終え、メインキャンプに帰還すると、セーラー服の少女が入り口から中をのぞき込んでいる。比較的元気そうだ。もちろん共に生き抜く仲間として迎える事になった。これで総勢６名。各々の役割分担を決め、効率よく事を進めねばならない。
漂着から２週間以上が経過している。
救助の兆候はまだない。
さらに探索を重ねて行く…
もしかしたら自力で文明圏への帰還を実現しなければならないかもしれない。
救助を待つような消極的な姿勢からは何も生まれない。
みんなで力をあわせて共に生き、共に進もう！

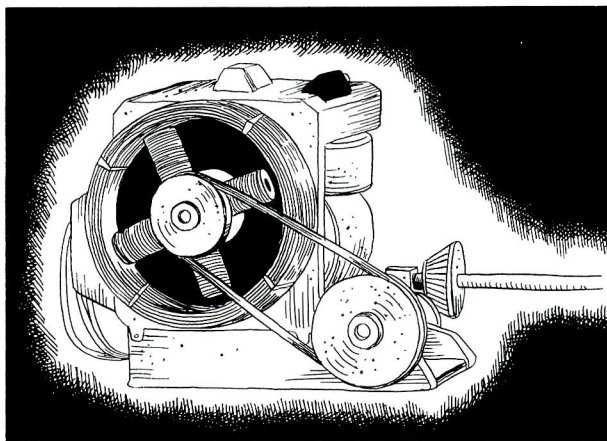
行動する事が前進であると信じて、明日を迎える事にする──。

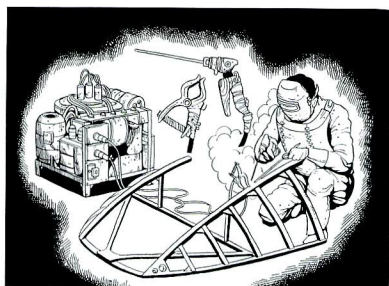
3 登場アイテム紹介

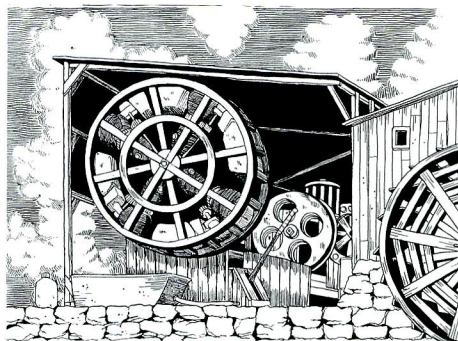
この「無人島物語」には、数多くのアイテムが登場します。
その中でも特に重要なアイテムや、知っておきたい作成の原理などをピックアップしてみました。あなたの無人島生活に多少でもお役に立てればいいのですが…

■糸と布の作成（機織り機）

■文明の初期に人類が身につけていた服と言えば、「毛皮」を素材にしたモノでした。狩猟により捕獲した獲物の表皮に簡易な、加工処理を施した比較的簡単なものが主流だったようです。そして技術の進歩に伴い、食料の調達が狩猟から農業へと変遷して行くのと歩調を合わせるように、軽量で形状の自由度が高い「布」が作成されるようになったのです。布とは、厳密に言うと動物や植物（現在では化学製品などもある）の繊維を細く糸状に加工したものが縦と横に交互に交わったものを指し、現在では数多くの種類の布が生産されています。
この「無人島物語」に登場する木綿と麻はそれぞれ植物素材をマテリアルに利用した代表的な布であり、特に麻の布は加工の容易さや通気性の良さなどで比較的機械化が進んでいない地域などで衣服などに利用されています。
糸を作成する機械が糸紡ぎ機、また作成した糸を材料にして布を織りあげる為の機械が機織り機（はたおりきと読みます）です。

■土と加熱加工

■土器や陶器、また新しいところではファインセラミックスなど、これらは全て共通するプロセスをふまえて作成されます。つまり「土をこねて、窯で焼く」です。だれでも歴史の教科書などで１度は目にした事がある比較的原始的な縄文式土器や、世界中で造られる実用的で美しい陶器の数々。それに近年になってその物理的または電気的特性から大変な注目を集め、ハイテクノロジーの進歩と密接に関連している「ファインセラミックス」と呼ばれるものまで…しかしこれらのアイテムは、その特性や外観とうらはらに同じ素材から作成されているかもしれないのです。加工の際の温度とほんの少しの不純物、そしてその素材をいかにこねる（!!）かによってできあがる物質の特性は大きく変化してしまいます。極端な言い方をすれば茶碗を造るのと同じ材料から、スペースシャトルの外壁で大気圏突入時の膨大な熱からシャトル本体を保護する「セラミックスタイル」と呼ばれる超ハイテク材が造れてしまう可能性があるのです。
「無人島物語」に登場する加熱加工の為も窯も、加工温度のレベルに応じて３段階に分類されています。また特定のアイテム（鉄など）を加工する為の特殊な加工窯も登場します。たかが「焼き物」と思っていると最新の技術の進化から取り残されてしまう事になってしまう時代になってしまいました。

■初歩的な動力とエネルギー

■人類はその文明の進歩の過程で、様々な自然下のエネルギーを自分達に有効に活用する為の方法を発見、入手してきました。その中でも比較的に理解しやすいものが「水車」です。水の持つ物理的位置エネルギーを水車の回転という運動のエネルギーに変換して穀物の脱穀や攪拌、さらには原始的な製鉄の際のふいご（燃焼中の物体に空気を送って燃焼温度を上昇させる為のもの）の動力や、潅漑水の汲み上げなど、人力の数倍から数十倍の効率で実行できるようにして、生産の効率を高めていったのです。今では、よっぽどの田舎か観光地にでも出かけて行かなければ見られなくなってしまった水車ですが、つい50年ほど前までは、現役で活躍していたコストパフォーマンスに優れた優秀な動力源だったのです。
「無人島物語」に登場する水車はプラント横を流れる河川の自然の流れによる「自流型」と呼ばれる昔ながらの方式を採用している。
水車を作成する事でどのような変化が起こるかは、自分自身の目で確認して下さい。

■エネルギーとしての電気と発電

■文明社会にいまや欠かせないものとして「電気」が挙げられる。あなたがこのゲームを楽しむ為のパソコンも、快適な室温を提供してくれるエアコンも暗い夜を明るく暖かいものに変えてくれる照明機器も、その全ては電気というエネルギーによりまかなわれている事は常識である。現在の快適な生活はこの目には見えない「電気」のおかげであると言っても、異論を唱える者はいないのではないだろうか。
「無人島物語」の中でも、電気を必要とする作成アイテムや、道具が複数登場する。主人公たちが島内の限られた資源とアイテムで選択した発電システムは、入手した交流モーターを水車（蒸気機関でも可）を利用して駆動し、そこから電力を取り出すという方法である。そうして取り出した電気エネルギーを熱エネルギー（ハンダ小手）や運動エネルギー（モーター）などに再変換して使用しているのである。原理的には発電機もモーターも、フレミングの法則に則った電流の流れる向きと磁場の方向、そしてそれらの力場から生じる電磁気的な力による３つの相互するポテンシャルの変換がベースになっている。外からの力がモーターの回転子に加われば発電し、回転子に巻かれているコイルに電流を流せば、結果としてモーターの回転力に変換される事になる。
目に見えない電気も、こうしてその原理を紐解いて見ると、案外身近な仕組みの応用である事が理解していただける事と思います。

■電気エネルギーの利用

■こうして供給される電力を利用して高熱が必要とされる金属の溶接に利用する為の道具がアーク溶接機である。アーク放電という高電圧の電気に特有の放電現象を利用して、瞬間的に鉄さえも溶かしてしまう超高温を作り出し、一瞬にして金属の溶接を可能にしてしまう。鉄を加工する為に欠かせない重要な道具として、作成の後期に登場します。

■組成と不純物

■原油や粘土など、自然下から採集される様々な物質は、多かれ少なかれ不純物を含んでいる。この不純物が組成に含まれる事によって、利用に際し有用に作用する事もあるが、ほとんどはやっかいもの扱いであり、できれば含有する割合が押さえられていた方が利用価値が高い場合がほとんどである。それら入手するアイテムの中で液体状の素材を加工する為に作成されるのが「遠心分離機」である。水車などの動力から発生するトルクの高い低速の運動エネルギーを木製のギヤを使って低トルク高速回転運動に変換し、１分間に800から1000の（この回転単位をＲＰＭと呼ぶ）回転運動で、比重の重い順に容器内で分離させてしまう優れものである。
液体中に混入している比重の重い性質を持つ不純物を除去したり、植物から精製される植物油の加工に使用したりと様々な利用価値が考えられます。

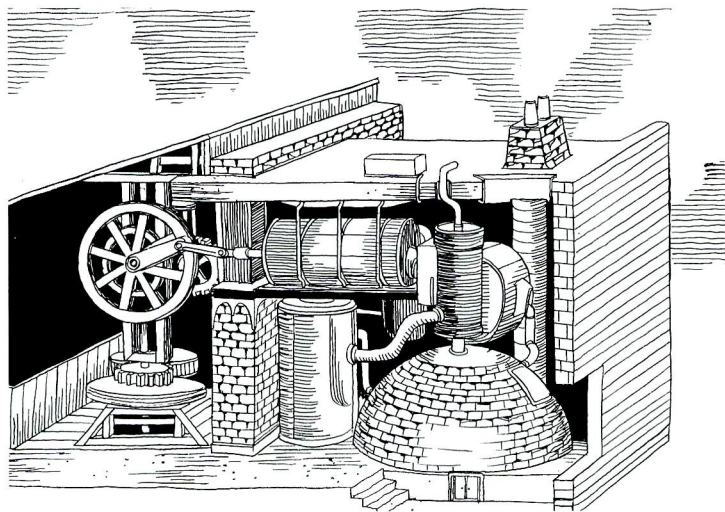
■自然下の産物１（食料）

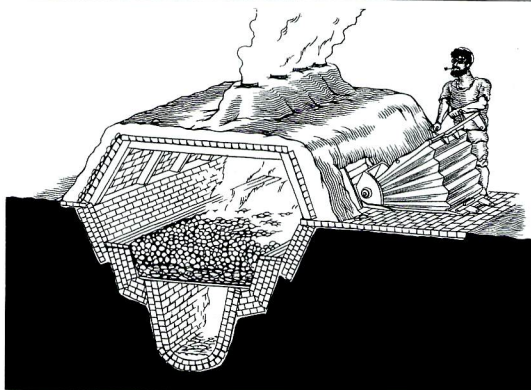
■この「無人島物語」に登場するアイテムの内でも、最も重要な働きを担っているのが「食料」に分類される様々な産物である。とにかく食料がなければ、キャラクター達に待っているのは飢えによるＨＰの現象からくる終わり（つまりゲームオーバー）である。島の探索中に食料と思われるポイントを発見したら、即調査によって入手しておいた方が賢明である。この島で発見される食料はバナナやパパイヤなどの「トロピカルフルーツ」やヤム芋などの根菜類、それに海岸の潮だまりなどで入手できる貝や魚などである。バナナは保存性も高く、人間が生きて行く上での必須栄養素を豊富に含んでいる優秀な食料である。また魚は良質の動物性蛋白を摂取するのに最適な食料であり、本当に南の島などで自活生活を行わなければならなくなった時には、真っ先に網か釣竿を作成するのが賢い方法ではないだろうか（ちなみにこのゲームでは両方とも登場しない）。

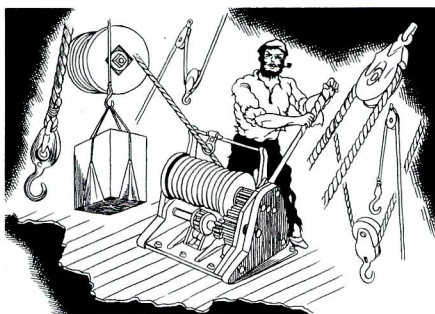
＊最近の研究では、魚に含まれるＤＨＡを摂取する事により、頭がよくなるそうなので魚を食生活の中心に据えれば賢さのパラメーターがアップするかも…（うそ）

また入手できる食料の中には、加工する事で新しい用途に使用できるモノも存在するので、あわててアイテム組み込みを実行する様な事はなるべくなら慎みたいものです。

■自然下の産物２（鉱物）

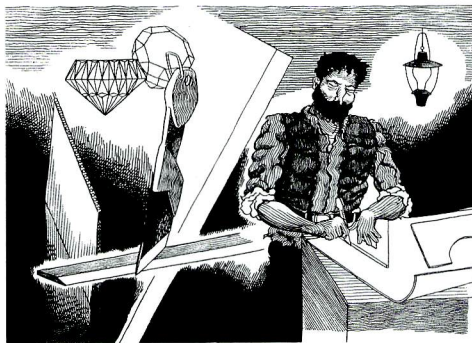
■鉱物とは、地層中より発見される様々なアイテムの総称である。
「無人島物語」には、数多くの鉱物アイテムが登場するが、その中でも鉄や鉛などの有用鉱物資源と各種粘土（全部で５種類の粘土が発見される）は、そのままでは何の役にも立たないアイテムである。これら鉱物アイテムは加工する事により、それぞれ非常に有用なアイテムへと変化する訳である。例外は原油であり（原油は鉱物に分類される）、そのまま燃料としてアイテム組み込みにも利用できるし、原油を加工精製する事により、さらに利用価値の高いアイテムへと変化する便利なアイテムである。また石炭は燃料としての利用以外にメリットは無いが、燃料アイテムとしての価値は高く、その他のアイテムの作成の補助としておおい役だってくれる事だろう。
このゲームの舞台になる島は中央に活火山を持ち、比較的地殻の変動が顕著な場所に位置している為、古い地層や新しい地層が、島のあちこちに剥きだしの状態で発見される。また原油は地圧による自然湧出で地表に滲みでており、現在原油採掘の際利用されている加圧型の方式に比べて、入手の手間がかからない都合のよい状態で発見される。

■動力の高出力化

■水車による動力の入手は、必然的に更なる高出力の動力の登場を促す事となる。そうして登場したのが産業革命の主役である「蒸気機関」である。高温に熱した水蒸気の圧力を利用して（ボイル・シャルルの法則）高出力の動力を手にいれる事を可能にした蒸気機関は、作成の効率を飛躍的に上昇させる事になる。またいままで作成が不可能であったアイテムが作成可能になるなど、無人島の手作り文明生活を後押しする補助アイテムとしては最強のアイテムである。また、アイテム作成の補助アイテムではないが、同じ動力アイテムとして登場するのが「内燃機関」である。内燃機関とは読んで字のごとく機械内部で燃焼を行い、その爆発力を運動エネルギーに変換する為の装置である。具体的に説明すれば、燃焼と言う化学的な変化の段階で発生する大量の熱エネルギーが、燃焼室内の空気を急激に膨張させその爆発力でピストンを押し下げる。そしてその上下の運動をクランクにより、回転運動に変換するというプロセスを経てタイヤなりスクリューなりを回転させているのである。
この高出力を可能にした内燃機の出現が物や人の移動を大幅に向上させ、さらなる技術の進歩を促す事となったのである。

■高温下の金属加工

■石器から土器、そして陶器へと生活の為の道具が進化していったのとは別に、人類は新しい素材である「金属」を加工する事を手中に納める事に成功しました。青銅器から軟鉄器へ、そしてより用途別に特化した様々な金属性のアイテム達。それらは人類が手にする事ができる温度と密接に関係しています。まだ鉄を液化する事が非常に困難だった時代には、良質の砂鉄を密閉したかまどの中で高温に熱し、わずかに溶融した軟鉄のかたまり（これを“まがね”と呼ぶ）を、刃物や釘などの材料にしていた様です。鉄などにくらべて銅や亜鉛、鉛などは比較的融点（個体が液化する温度）が低く、青銅器などは比較的早い時期から頻繁に利用されていたようです。現在でも、昔ながらの製鉄方法で作成したまがねを素材にして、日本刀などの作成をおこなっている所もあるようです。

■てこの原理

■人力で何 t もの重量物を移動させる…一見不可能に思える事でもてこの原理を応用すれば簡単に行えます。「無人島物語」に登場するアイテムの中でこの「てこの原理」を応用しているのがハンドウインチと呼ばれるアイテムです。これは、金属でできたギヤとそれに連結されたプルロッド、それにギヤに固定されているノッチ（でっぱり）を固定する為のストッパーとよばれる部品群で構成されています。ロッドの動きをギヤに伝達し、てこの原理でギヤを高トルク、低回転でまわしその回転運動をワイヤーのまきとりに変換します。
このアイテムさえあれば、いままで入手を断念していた大型のアイテムが入手できるかも知れません。

■電導率と配線技術

■物質にはそれぞれ電気的に様々な特性があります。その中でも現代の技術に密接に関わっているのが、電気の通り易さ（電導率）です。電導率が高く物理的特性に優れた銅などは、導電線の主要材として高圧電線や家庭用電気機器の配線になど様々な所で利用されています。その中でも比較的に容易に入手でき、かつ電気的、物理的特性に非常に優れているのが金です。加工が容易で電気の導電率も高く、酸化による劣化が少ないといい事ずくめのようですが、価格が高いというおおきな弱点が存在します。この弱点さえ除けば、金は最高の電材としてもてはやされる事になるでしょう。
現代でも、精密配線などの比較的コストを掛けられる部分には、金が使用されており、あなたがお使いのパソコンのＬＳＩやＩＣの、微弱信号をやりとりする信号線などには24金で配線が施されているのです。

■加工と硬度

■紙を切断するために鉄製（近頃はセラミックス製などもある）のはさみを使用する様に、加工対象となるべき素材を切断・研磨する為には、その物質より硬度の高い物質を用いなければなりません。鉄やガラス、高強度セラミックスなどの物質を切断するのに使用される史上最も硬い（硬度の高い）物質がダイヤモンドです。ダイヤモンドを使用して、鉄などの硬い物質を切断するアイテムがダイヤモンドカッターと呼ばれるアイテムで（「無人島物語」では、カッターではなくバイスと言う名称で入手できる）、これを入手すれば、金属加工の上昇により新たなアイテム作成の道が開けてきます。
ただし、現在ではこのような物理的方法の他に超高圧の水流を利用して切断するウォーターカッターや、レーザー光線によるレーザーカッターなど、新しい方式による加工が主流になりつつあります。

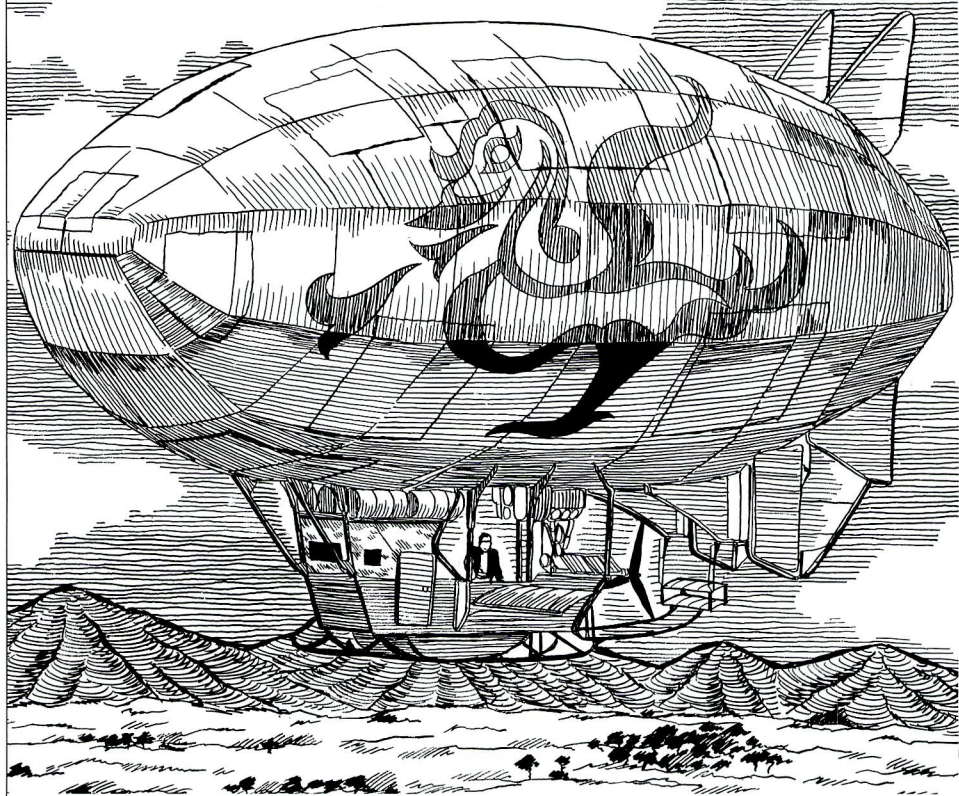
以上駆け足で「無人島物語」に登場する、アイテムや作成、加工原理などを紹介してみました。
これらの様々な分野の基礎的な技術が複雑に積み重なって、現在のハイテクノロジーが存在しているという事が、ほんのすこしでも理解いただけたならこのゲームの真のエンディングの意味が理解できるのではないでしょうか？

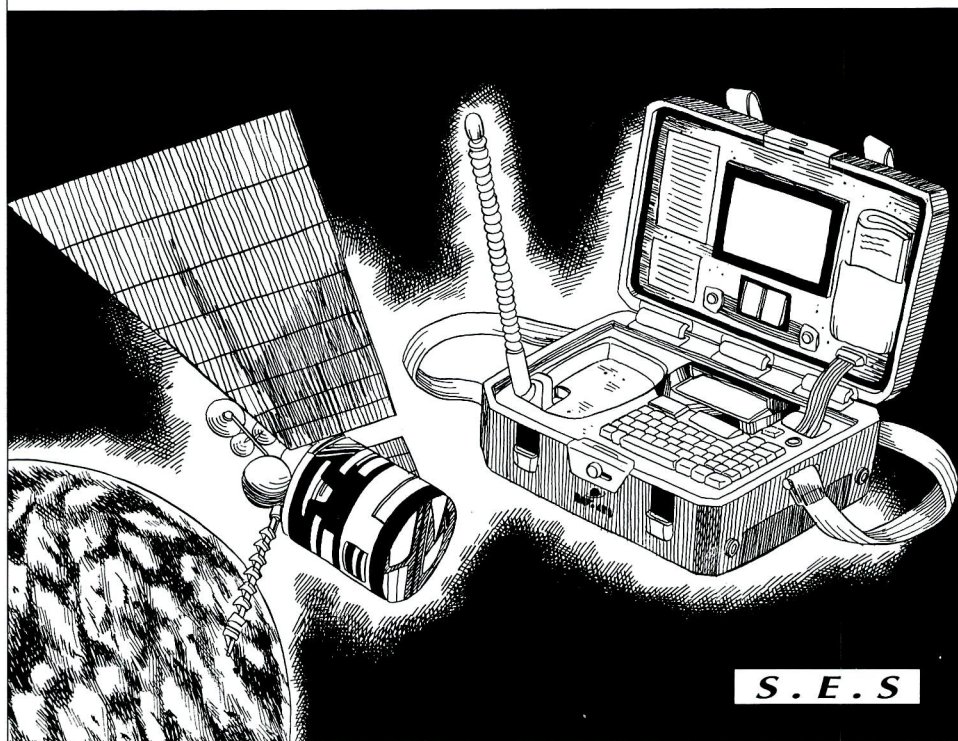
4 脱出アイテム紹介

■脱出アイテムの中でも最も作成が容易なものがこのカヌーである。島内のいたる所で発見・入手できるラワン材を直接の原材料にする他に、必要とされる補助アイテムは一切存在しないコストパフォーマンスに優れた脱出アイテムである。
カヌーの中でも比較的堅牢な構造であり、なおかつ安定性に優れた「シーカヤック」と呼ばれる長距離航海型のものがイメージ上最も近いのではないだろうか。
６人が洋上で２週間程度生き抜いてゆける為の水や食料を搭載できるスペースも確保されている事は、言うまでもない。
もちろん動力は「人力」である。
今回のゲームに登場するカヌーは、１本の丸太をくり貫いた船体とストラットの役目を果たすリブが一体となっている、最も原始的な外観に、ポイントの強度を増すための構造材が数カ所施してあるだけの頼りない構造である。
しかし、わずかな文明すら持てない太古の南洋系の古代人達が新天地を求めて黒潮に乗って北上してきたカヌーに比べれば「船」と呼ばれるにふさわしい、ツボを押さえた高級感溢れる最高級カヌーであるとも言えるのではないだろうか？
ただしこのアイテムを使って脱出した場合に成功するか否か…
エンディングは複数存在する事をお忘れなきように。

Sailboat

■威風堂々たる大型帆船である。
中世の近海貿易などに頻繁に使用されていた「ガリオン船」がそのモデル。
ただし、風の少ない近海付近の移動用に補助動力になる内燃機関が搭載されている点が上記のガリオン船と大きく異なり文明の利器っぽいのではないだろうか？
６人という限られた人員で操作を可能にする為、帆の上げ下げや補助動力の使用、操舵や見張りなどの必要とされる行動は極力簡易に行えるように随所に工夫をこらした設計になっている。
また、内部構造もキールを跨ぐようにキャビンが２室バランス良く配されており、多少の悪天候でも船体は転覆するような事はなく、その気になれば（食料と水、燃料などの必要物資があれば）世界一周長距離旅行も夢ではない。
船体の外壁は石油精製の際に作成されたコールタール（スレッジと呼ばれる石油の絞りかす）で簡易防水がなされており、旧造木造船舶にありがちな万が一の浸水にも備えは万全である。
このアイテムが効率良く作成できる様な力強いパーティーを育てて初めてこのゲームの一里塚を越えた辺りであろうか？
まだまだ道は険しい…

■島内で入手できる籐を、下部バスケットのメインマテリアルに使用し、上部バルーン部には麻をきめ細かく編んだ布に簡易気密仕様を施したこだわりの本格気球である。
バスケット中央部には、液体燃料噴射型の火力バーナーがセットされ、搭載可能燃料による理論的滞空時間は300時間を越える優れモノである。
しかしさすがに無人島工場直送の手作り気球であるため、浮力のもとになる火力を発生させるバーナー部分がどれだけの連続運転に耐えられるか（ちなみに燃料噴射の主動力は人力である！）が設計上の大きなウイークポイントとなっている。
バスケットの構造上（オープンエアタイプである）あまり高高度のフライトは、乗員の健康面からはお勧めできない。南洋の空とはいえ強い風と薄い空気、そして下界とはうって変わった低温に、屈強な成人男子でも思わず泣きが入る事確実である。
ただし低空飛行を行う際は、一定しない風向きと、突然襲ってくる強い上下の気流が脱出の行く手を大きく阻む事になるだろう。
脱出の正否に大きく運が作用するであろう事は想像に難くない。多くの人類が長い時間を懸けて育み実現した、大空を馳せる夢があなたの手で実現するのだからあまり多くを望んではいけないのかも知れない…

■青い空に巨大な影を落として登場する「空飛ぶメインキャンプ」がこのゲームで作成される飛行船である。ゲームの中でキャラクター達が寝食を共にしているメインキャンプに比べても、随分立派なキャビンが飛行船中央下部に備え付けてある。
メインキャンプと大きく異なるのは、その先端部分に取り付けられたプロペラ推進システムと、窓が密閉性の高い仕様になっている（上空での気温低下を防ぐ為）事であろう。そしてその上部には、６人の人間が快適に生活を行えるスペース分の重量を空に浮かべ得るだけの巨大な風船！が堂々たる巨体をたなびかせている。
麻よりもより細く細密な、綿を使用したバルーン部の表面には、特殊溶剤を塗布して気密性を高めてあり、内部の低比重の気体を効率よく保持し続ける高品位アイテムである。
浮力を得る為の気体は現在主流のヘリウムでは無く、硫酸と鉄の化学反応から得られる理論上最も軽い気体「水素」が利用されているため、この巨大な図体を大空に飛翔させる事が可能となった。
ただし、ご存知の通り水素は大気中の酸素と激しく反応して燃焼する非常に危険性の高い気体である為、航行の際には最大限の注意が必要とされるのは言うまでもない。
このアイテムが作成できたらあなたも一流のサバイバーである。

■信号の受発信に短波を使用した、ごく旧式の軍用無線機の残骸を修理して、現在の使用帯域で使用可能にしたものである。
アンテナ部分には、電線を利用したループ方式と呼ばれる簡易な方法を採用している。
プラントより供給される電源により長時間の受発信が可能であるが、内部回路の安定性に若干の難があるため、外部との交信を成功させる為には使用のタイミングが非常に重要な要素を占める事になる（ゲーム中では、使用のタイミングによる脱出の正否は決定されないので誤解なきよう…ここでの話しはあくまで本物の短波無線機の原理である事）
また、短波は赤道を中心に地球上空に存在するバン・アレン帯と呼ばれる帯状の放射能帯で反射され、かなりの指向性をもって地球上の各地へと到達するという性質である為に、太陽黒点の活動による磁気の影響を強く受けてしまう。
具体的には、ノイズの混入による信号の希薄化などであり、使用のタイミングによってはまったく役に立たないお荷物（失礼！）になり果ててしまう可能性を持ち合わせている。

■ゲームに登場する脱出アイテムの中でも、最も先端テクノロジーの恩恵を利用しなければならないのがこのＳＥＳ（Satellite Emergency System、人工衛星による緊急時自動救助信号発信システム）である。
ゲーム開始直後のイベントで入手するが、これは民間の航空機に採用されている射出型の救命ボートのほとんどにこの装置が標準で搭載されている為である。
衛星への信号は極超短波（マイクロウエーブ）という非常に波長の短い電波を使用しているため、ＢＳ放送などで現在身近になりつつあるパラボラアンテナと呼ばれる湾曲した特別なアンテナを使用しなければならない。
これは極超短波が非常に指向性（まっすぐ進む特性）が強い為であり、レーザーのように１本に収束させた電波の束を、遠く地球の静止衛星軌道上まで発信する事を可能にするために必要なのである。
また、ＳＥＳの内部に使用されている電子回路は非常にデリケートな電気的特性を有しているために供給電源にも最大限の気配りが必要なのは言うまでもない。
文明の残骸と自然下の産物だけでこのアイテムを使用しての脱出が可能となって、初めて真の意味でのエンディングを迎える事が可能であろう。

5 あとがき

■ディレクター　下瀬のゴタク

「無人島」

あなたはこの言葉からどのようなイメージを想像されるでしょう？
南海の楽園ですか？それとも動くものの気配も途絶えた絶海の孤島…
搭乗した飛行機の原因不明の事故により、運良く生き残り、なぜか遠い南洋の孤島へと漂着してしまった６人の無人島脱出までの軌跡をシミュレートしたものがこの「無人島物語」です。
このゲームは、文明と隔絶された現代人が、どの様なプロセスを経て自分達がいままで当たり前の様に享受していた、「文明」という巨大な力を取り戻してゆくかを、主眼に置いて考えられています。
その為の指標として、文明の基礎になる「物」を加工するための６つの加工レベルと、それを可能にする為の様々なアイテムをゲーム中にちりばめています。
ゲーム中では、ただ１つのアイテムを加工して目的の異なった（つまりより単機能の）アイテムを作成する為に各々の加工レベルが、密接に関係するという非常にややこしい仕組みになっています。
これは実際の文明の発達を見ても明かなように、ある日唐突に技術的な突破（これをブレークスルーと呼びます）が実現し、その取捨択一の過程から現在の文明が存在するのではない事を表しています。
基礎となる、ある分野の発見は、波及的にその他の分野の技術的な問題を解決します。そしてまたその解決により新たな分野が開拓される…
こうした気の遠くなるような１つ１つの小さな技術の積み重ねが、人類を現在ある姿へと変化させていったのではないでしょうか。
火の入手（人間は火を自然から入手して我が物にしたのです）から打石器、そして原子力や惑星間推進システムまで、ありとあらゆる技術は自然界にその原型があらかじめ存在し、人間はそれに気付く事（これを発見と呼ぶのでしょう）で自分達の生活をより豊かにそしてより安全にしていったように思います。
このゲームに登場するキャラクター達も、自然と上手につきあい自分達の生活のレベルをより高次なものへと発展させて行きます。
ゲームの中の疑似的な文明が私達に理解しやすい様に、現実の文明もこの様に目に見えるものなのではないでしょうか？
決して私達にとって理解できないモノでもなければ、かってに一人歩きを始めてしまうような得体の知れないモノでもない事だけは確かです。
より直接的に海とお友達（笑）になって、カヌーで大海原に漕ぎだすのか。それとも現代文明の最先端技術を軸にした衛星探査システムを利用するのか。
それはこのゲームの主人公であるあなたの自由です。
あえて１つ気がついて欲しい事は「全ての基は自然の中に存在する」という事です。
ビルの中でキーボードばかり叩いていると、こんな簡単な事までつい忘れてしまいます。自然の中に足を踏み入れて見て下さい。
いままで気が付かなかった事がはっきりと見えてくるかも知れませんよ。

「無人島物語」ディレクター　下瀬　貴祐

■シナリオ　勝部のうめき

「徹夜、ユンケル、椅子」

あなたはこの言葉からどのようなイメージを想像されるでしょう？
南海の楽園ですか？　それとも動くものの気配も途絶えた都会のマンションの１室…
家族や世間とは全く離れたこの砂漠にて、何度夜明けを迎えたことか…大丈夫か、少し休むんだ、いいえ、ここで休んだらもう起きられません…「サバイバルシュミレーションゲーム」をつくることは、それ自体がサバイバルでした。
ま、とは言うものの、とりあえず終わった、終わったーい！　…なんちゃって、この原稿を書いているのはまだ本編脱稿前。本当のサバイバルはこれからなのでした。
とほほ…次に目が覚めた時、私はどこにいるんでしょう？　南海の楽園ですか？　それとも動くものの気配も途絶えた都会の…（以下繰り返し）

勝部　真琴

■メインプログラマー　原氏のつぶやき

「無人島物語」はいかがですか。
ちゃんと脱出できたかな。私などはすでに百回は脱出しているのだ。
だから誰が何と言おうと最初に脱出したのは私なのだ。自分でプログラムして自分で遊ぶ。脱出できて当たり前だけど…。こうしてプログラムのミスを見つける作業をデバッグと言うんだけど、これがなかなかつらい。自分でプログラムしているのだから、どこで何が何してどうなるか、全部知っているのに、その通りには動いてくれない。
目が真っ赤に血走り、夜が白み、世界に黄色のモヤがかかり始めるころ、ようやく思った通りに動く。
あぁー、動いた。これがよくってまた、次の苦しみに立ち向かうわけですよ。
そう、プログラマーはみんなマゾなのだ。
てなわけで、ようやく完成した「無人島物語」。みんなが楽しんでくれたなら何も言うことはありません。
ところでバグはないでしょうか？暴走してないですよね。発売後に致命的なバグが一匹でもいたらと思うとホント恐くって…。
だから、こんなところで自分の素性をばらしたくなかったのに…。もし、一匹でも見つけたらソーッとおしえてね。ソーッと退治するからね。
ゲームプログラマーになって結構になるけど、今回の仕事はちょっと変わっていて面白かったよ。これまではたいてい自分で企画してプログラムしてたんだけど、今回はちゃんと企画者がいたからプログラムに専念できたわけ。
おかげでわりと綺麗な（？）プログラムになったし、外から企画の仕事をながめられたから、今後の仕事にはとってもプラスになったと思う。
今回の仕事を与えて下さったＫＳＳのみなさんに心から感謝します。
（また仕事ちょうだいねー。）
さあ、おわった、おわった。遊びに行こっ！

プログラマー　原　一史　でした。

■グラフィッカー　佐藤君の心残り

どうも。今回キャラクターデザインや、原画その他絵に関する事全般を担当しました。
ほとんど一人仕事だったので結構しんどかったです（笑）。
サバイバル・シミュレーションゲームと言うことで、背景グラフィックにも多少気を使いました。その為にキャライベントの絵が、あまり枚数が描けなかったのが少し心残りですね。
ですが全ての絵、当然ながら一枚一枚力を入れて描いてるので是非全部見れるよう頑張ってみて下さい。

佐藤　茂夫

“描きたかったキャラ”

メンバーの中に一人美形男性キャラを、描きたかったですね。
アメリカ人なんですけど、絵里奈が通訳になって。
かっこいいのに全然嫌みじゃなくって、女の子達がリーダーの　言うこと全然聞かなくなって（笑）。
彼とパーティが組めない女の子はふてくされたりして。
リーダーはいかに女の子達の信頼を得るかって感じでしょうか。（笑）

“描きもらしたイベント”

時間と根性のなさに断念したものの中で、最後までやりたかったのは、原住民の女の子に主人公が見初められ　結婚しないかと、迫られる。というものです。
強引にパーティに入って来ちゃって、主人公から離れないとか（笑）。
でも島には詳しいでしょうから結構役に立つのでは。
あ、でも言葉が…（笑）

■お問い合わせシート

ご購入年月日：　　　　　　年　　月　　日
ご購入店名：

（ふりがな）
ご氏名：
ご住所：
お電話番号：　　（　　　　）

◇使用機種名
パソコン本体　機種名：
ディスプレイ　機種名：

◇ハードディスクの有無　　□無　　□有
メーカー機種名：

MS－DOS　　バージョン（　　　）：（NEC・EPSON）製

◇その他増設されているハード
ハード名：
メーカー：
機種名：

◇症状（できるだけ詳しくお書き下さい）

※コピーしてお使い下さい。